

START  IT SMART

**TECH
TEENS**



2025/26

**BILDUNGSANGEBOTE
FÜR SACHSEN**

Liebe Schulleitungen, liebe Lehrkräfte,

seit 2018 sind wir als JOBLINGE gAG Leipzig mit unserer **Bildungsinitiative TechTeens** an weiterführenden Schulen in Sachsen aktiv. Gemeinsam mit vielen engagierten Schulen haben wir digitale Kompetenzen gestärkt und junge Menschen für IT im Rahmen von Ganztagsangeboten begeistert.

Ab dem **Schuljahr 2025/26** erweitern wir unser Engagement. Mit **START IT smart** bieten wir Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern ein vielseitiges, modernes Bildungsangebot rund um digitale Technologien und Berufsorientierung.

Unser Angebot umfasst u. a.:

- **IT MakerDay & IT MakerCamp**
- **IT MakerLesson für den Informatikunterricht**
- **TechTeens-Ganztagsangebot**
- **Digitales Praktikum**
- **Co-Teaching für Lehrkräfte**
- **Beratung für digitale Schulentwicklung**

Die Themenmodule richten sich an die **Klassenstufen 5-10** und lassen sich flexibel in den Schulalltag integrieren – als Thementag, -woche oder regelmäßiges Format. Alle Angebote sind praxiserprobt, altersgerecht aufbereitet und werden vollständig durch unser Team betreut.

Das digitale Praktikum richtet sich insbesondere an Schulen im **ländlichen Raum** und ermöglicht Jugendlichen praxisnahe Einblicke in IT-(nahe) Berufe – flexibel, ortsunabhängig und begleitet durch unser Team sowie Partnerunternehmen.

In Kooperation mit **regionalen Unternehmen und Bildungspartnern** ermöglichen wir reale Einblicke in Berufswelten und moderne Arbeitsformen.

In diesem Jahr wurde unsere Arbeit mehrfach ausgezeichnet – zum Beispiel durch die **TOP 25 - Bundesauswahl bei Startsocial** und die Unterstützung der **Ferry-Porsche-Stiftung**. Das gibt uns Rückenwind, um Schulen wie Ihrer praxisnahe und nachhaltige Bildungsangebote anzubieten.

Wir freuen uns auf den Austausch mit Ihnen – und darauf, gemeinsam digitale Bildung an Ihrer Schule weiter zu gestalten.

Mit besten Grüßen



Patricia Fedorov

Project-Lead TechTeens / START IT smart





UNSERE FORMATE

Flexibel und passend für jede Schule

START IT smart bietet verschiedene Makerformate, die sich an den schulischen Alltag anpassen lassen. Ob Thementag, Themenwoche oder regelmäßiges Ganztagsangebot – unsere Formate sind flexibel einsetzbar und werden gemeinsam mit Ihrer Schule geplant.

IT MakerDay

Der kompakte Thementag

- Ganzer Tag oder kurzer Block mit Fokus auf ein Thema
- Wählbares Themenmodul aus unserem Portfolio
- Ideal für Projekttag, fachbezogene Sonderveranstaltungen oder als Impuls für weiterführende Projektarbeit
- Auch Gruppen parallel oder nacheinander möglich
- Technische Ausstattung und Anleitung durch unser Projektteam

IT MakerCamp

Die intensive Themenwoche

- Themenwoche oder intensives Ferienformat
- Kombination aus Einführung, Praxisphase und Präsentation
- Freie Auswahl aus mehreren Modulen unseres Portfolios
- Staffelung nach Jahrgängen möglich (z. B. Klasse 7 an Tag 1–2, Klasse 8 an Tag 3–5)
- Durchführung in Parallelgruppen umsetzbar
- Vertiefung und Projektarbeit in Teams möglich

IT MakerLesson

für den Informatikunterricht

- Wir übernehmen den Informatikunterricht für 4 bis 6 Wochen blockweise
- Umsetzung eines oder mehrerer unserer Themenmodule im Regelunterricht
- Besonders geeignet für Vertretungsphasen, projektorientierte Einheiten oder zur praktischen Ergänzung des Lehrplans
- Inhalte und Methodik werden auf den Jahrgang abgestimmt



Ganztagsangebot*

Zukunft Digitale Welten

- Regelmäßiges Wochenformat (z. B. 1× pro Woche über ein Schulhalbjahr)
- Integration in den bestehenden Ganztagsbereich Ihrer Schule
- Aufbau digitaler Kompetenzen über längeren Zeitraum
- Inhalte, Tools und Lernziele werden auf das Alter und den Vorwissenstand angepasst

**Durch Förderrichtlinien als TechTeens nur in der Stadt Leipzig möglich.*

WEITERE ANGEBOTE FÜR IHRE SCHULE

Neben unseren Makerformaten bieten wir ergänzende Angebote, die Schulen bei der langfristigen Verankerung digitaler Bildung unterstützen. Ob gezielte Berufsorientierung, individuelle Beratung zur digitalen Schulentwicklung oder gemeinsame Unterrichtsgestaltung – wir begleiten Sie mit Erfahrung, Praxisnähe und starken Partnern.



Digitales Praktikum Einblick in IT-(nahe) Berufe

Das digitale Praktikum bietet Schülerinnen und Schülern ab Klasse 8 die Möglichkeit, reale IT-Berufsfelder ortsunabhängig kennenzulernen – direkt an der Schule oder von Zuhause aus. Ohne Anreise, aber mit echtem Praxisbezug bearbeiten sie eigenständig Aufgaben aus Bereichen wie Softwareentwicklung, Mediengestaltung oder IT-Systembetreuung. Dabei werden sie durchgängig digital betreut, lernen moderne Arbeitsmethoden kennen und setzen sich aktiv mit ihren beruflichen Interessen auseinander.

Start ab Frühjahr 2026 – interessierte Schulen können sich jetzt bereits melden und mit uns planen.

- Durchführung vollständig an der Schule oder im Homeoffice
- Ab Klasse 8, individuell auf Vorwissen und Interessen angepasst
- Zeitrahmen: 2 Schulwochen
- Bearbeitung praxisnaher Aufgaben mit klarer Struktur und Begleitung
- Digitale Ansprechperson aus dem Projektteam führt durch das Praktikum
- Unterstützung durch Partnerunternehmen aus IT und Kreativwirtschaft
- Echte Berufseinblicke und Reflexion eigener Stärken
- Qualifiziertes Abschlusszertifikat



Beratung für digitale Schulentwicklung Ideen umsetzen – konkret und wirksam

Ob einzelne Formate oder langfristige Schulentwicklung – wir unterstützen Schulen dabei, digitale Bildung bedarfsgerecht zu planen und selbstständig umzusetzen. Von der Auswahl passender Formate bis zur Fördermittelberatung stehen wir mit unserem Know-how beratend zur Seite und entwickeln gemeinsam mit Ihnen ein passgenaues Konzept für Ihre Schule.

- Unverbindliche und kostenlose Erstberatung zu Formaten, Modulen und Umsetzungsmöglichkeiten
- Unterstützung bei der Fördermittelrecherche und Antragstellung
- Entwicklung eines maßgeschneiderten Projektplans
- Beratung zu technischen Voraussetzungen und Zeitplanung
- Auf Wunsch: Langfristige Begleitung beim Aufbau schulinterner Angebote



Co-Teaching für Lehrkräfte Gemeinsam lernen, gemeinsam umsetzen

Mit unserem Co-Teaching-Ansatz ermöglichen wir Lehrkräften, sich aktiv in digitale Formate einzubringen und dabei fachliches Know-how aufzubauen. Von Anfang an sind sie in Planung und Durchführung eingebunden und übernehmen – begleitet durch unser Team – eigene Teile im Unterricht. So entsteht ein nachhaltiger Kompetenzgewinn direkt aus der Praxis.

- Mitgestaltung statt Beobachtung: Lehrkräfte wirken aktiv mit
- Planung im Tandem mit dem Projektteam
- Übernahme ausgewählter Teilaufgaben im Unterrichtsprozess
- Förderung von Sicherheit im Umgang mit digitalen Themen
- Beitrag zur schulinternen Qualifizierung und Weiterentwicklung

IHR BEITRAG PRO FORMAT

Bei einer Förderung des SMK und/oder der Stadt Leipzig zahlen sächsische bzw. Leipziger Schulen nur einen stark reduzierten Eigenanteil – in der Regel bis zu 10% des tatsächlichen Wertes.

Die genauen Beiträge richten sich nach Format, Dauer und Teilnehmendenanzahl bei eventuell gewünschter paralleler Klassenbetreuung. Wir erstellen Ihnen im Vorfeld ein individuelles Angebot.

Hier finden Sie unverbindliche Orientierungswerte zur ersten Einschätzung:

FORMAT	WERT	BEITRAG	DETAILS
IT MakerDay	1.700 €	150 € zzgl. Fahrtkosten*	pro Tag und Klasse**
IT MakerCamp	7.500 €	650 € zzgl. Fahrtkosten*	pro Camp und Klasse**
IT MakerLessons	800 €	80 € zzgl. Fahrtkosten*	pro Einheit (2x45min)
Ganztagsangebot	individuell	auf Anfrage	je nach Dauer, Häufigkeit und Betreuungspensum
Digitales Praktikum	300 €	kostenfrei	pro Schölerin / Schüler
Beratung für Schulentwicklung	400 €	kostenfreie Erstberatung (2h)	danach 45 € pro Beratungsstunde (1h)
Co-Teaching	1.500 €	kostenfrei	pro Format

*Fahrtkosten werden pauschal berechnet und im individuellen Angebot angegeben.

**Für Schulen mit mehreren parallel laufenden Gruppen bieten wir vergünstigte Konditionen an.

SO BUCHEN SIE EIN FORMAT

Die Buchung eines Angebots ist unkompliziert und persönlich. Sie können uns jederzeit mit Ihrem Interesse oder einer konkreten Anfrage per eMail an start-it-smart@joblinge.de kontaktieren – ganz gleich, ob Sie bereits ein Format im Blick haben oder sich zunächst unverbindlich beraten lassen möchten.

Gemeinsam mit Ihnen klären wir im Gespräch, welche Formate und Themen zu Ihrer Schule passen, stimmen Termine ab und bereiten die Durchführung vor. Unser Team begleitet Sie dabei zuverlässig von der ersten Idee bis zur Umsetzung vor Ort – inklusive Organisation, Material und Betreuung.



Förderungen nutzen

Viele Schulen finanzieren ihren Eigenanteil über Ganztagsmittel (GTA), Sachkostenbudgets oder kommunale Programme.

Wir unterstützen Sie gern bei der Planung und Antragstellung – z. B. mit Textbausteinen, Formulierungshilfen oder Empfehlungen für Förderzugänge.



Unser Tipp

Natürlich können Sie auch erst einmal unverbindlich bei uns anfragen. Wir beraten Sie gern und unterstützen Sie dabei, das Angebot auch gegenüber Entscheidungsträgern Ihrer Schule wirkungsvoll zu präsentieren.

SO GESTALTEN WIR UNSERE ANGEBOTE

Unsere Bildungsangebote sind so konzipiert, dass sie für verschiedene Jahrgänge wirksam und motivierend eingesetzt werden können. Wir bereiten alle Inhalte altersgerecht auf – spielerisch und anschaulich für Jüngere, projektorientiert und praxisnah für Ältere. So profitieren alle Klassenstufen von unseren Themen, ganz gleich ob bei einem Projekttag oder einer Projektwoche.

- **Klassen 5–6:** In dieser Stufe bereiten wir die gewählten Themen so auf, dass ein spielerischer und kreativer Einstieg möglich ist. Wir setzen stark auf anschauliche Zugänge, entdeckendes Lernen und niedrigschwellige Aufgaben – ideal für erste Begegnungen mit digitalen Themen.
- **Klassen 7–8:** Die Themen werden hier projektorientiert umgesetzt. Die Lernenden arbeiten selbstständig an konkreten Aufgaben und vertiefen dabei technische, gestalterische oder digitale Kompetenzen.
- **Ab Klasse 9:** Für die höheren Jahrgänge gestalten wir die Themen komplexer und praxisnäher. Die Jugendlichen bearbeiten realitätsnahe Projekte, diskutieren gesellschaftliche Fragestellungen und erhalten gezielte Impulse für ihre berufliche Orientierung.

THEMENMODULE IM ÜBERBLICK

Unsere Module vermitteln zentrale Zukunftskompetenzen – kreativ, praxisnah und altersgerecht. Die Jugendlichen arbeiten projektorientiert, entdecken neue Technologien und gestalten aktiv mit. Alle Inhalte lassen sich flexibel in Projekttag, Projektwochen oder Ganztagsangebote integrieren.

Die Module sind thematisch in vier Bereiche gegliedert:



SMARTE MOBILITÄT & NACHHALTIGE STADTENTWICKLUNG



DIGITALE KREATIVITÄT & MEDIENGESTALTUNG



DIGITALE KOMPETENZEN & IT-SICHERHEIT



LEBENS-KOMPETENZ & BERUFSORIENTIERUNG



Unser Tipp

Stimmen Sie die Themenwahl im Vorfeld mit Fachlehrkräften ab. Wir unterstützen Sie gern mit Empfehlungen und übernehmen die altersgerechte Anpassung der Inhalte.



Empfehlung beachten

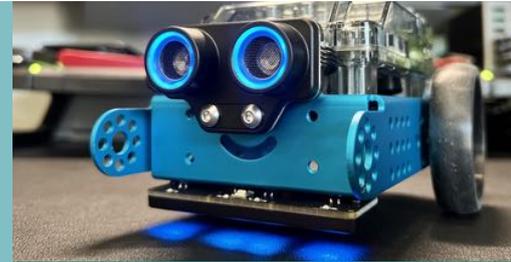
Jedes Modul kann einzeln gebucht und an den Schulalltag angepasst werden. Bitte beachten Sie dabei die Jahrgangs- und Längeneempfehlungen, um eine passende didaktische Ausrichtung und altersgerechte Umsetzung sicherzustellen.

Unsere Fachkräfte sorgen für eine motivierende Durchführung – mit technischem Know-how, pädagogischer Erfahrung und Begeisterung fürs gemeinsame Lernen.

**SMARTE MOBILITÄT & NACHHALTIGE
STADTENTWICKLUNG**

Robotik-Werkstatt

In diesem Modul bauen und programmieren die Teilnehmenden eigene Roboter mit dem mBot. Sie lösen praktische Aufgaben wie Linienverfolgung, Hinderniserkennung oder gezielte Bewegungsabläufe. Die Programmierung erfolgt über eine grafische Oberfläche. Ergänzend wird aufgezeigt, wie ähnliche Systeme in der Industrie – z. B. in der Logistik oder Fertigung – eingesetzt werden, um den Praxisbezug zu realen Anwendungen herzustellen.



Lernziele

- Verständnis mechanischer und digitaler Prozesse
- Programmieren mit grafischer Programmierumgebung
- Einblick in industrielle Anwendungen von Robotik

Empfehlung

- Klasse 5-8
- 1-2 Tage

**SMARTE MOBILITÄT & NACHHALTIGE
STADTENTWICKLUNG**

Lebensräume mitgestalten

Im Mittelpunkt dieses Moduls steht die Entwicklung einer Stadtentwicklungs-App. Die Teilnehmenden gestalten mit Hilfe einer grafischen App-Bauumgebung eine Anwendung, in der z. B. Lieblingsorte markiert, Verbesserungsvorschläge eingereicht oder Ideen zur Stadtgestaltung gesammelt werden können. Dabei lernen sie, wie digitale Beteiligung technisch umgesetzt wird und reflektieren, welchen Einfluss Technologie auf die Mitgestaltung urbaner Räume haben kann.



Lernziele

- Einführung in App-Design, Benutzerführung und Geolokalisierung
- Entwicklung von Beteiligungs- und Planungskompetenz
- Kombination von gesellschaftlichem Engagement und Technik

Empfehlung

- Klasse 6-10
- 1-3 Tage

SMARTE MOBILITÄT & NACHHALTIGE STADTENTWICKLUNG

Wetterforschung per Mikrocontroller

Die Teilnehmenden bauen mit dem Calliope Mini eine funktionierende Wetterstation und nutzen die Sensoren zur Temperatur-, Luftfeuchtigkeits- oder Lichtmessung. Ebenso programmieren sie die Datenerfassung und werten die Ergebnisse aus. Die gesammelten Umweltdaten werden dokumentiert und visualisiert, um Zusammenhänge zu erkennen und technisches Verständnis mit Umweltbewusstsein zu verknüpfen.



Lernziele

- Grundlagen der Sensorik und Mikrocontroller-Programmierung
- Datenerhebung und Visualisierung
- Umweltbeobachtung und Techniknutzung in Verbindung bringen

Empfehlung

- Klasse 5-7
- 1 Tage

SMARTE MOBILITÄT & NACHHALTIGE STADTENTWICKLUNG

Autonome Fahrzeuge

Die Teilnehmenden programmieren einen Simulations-Prototyp für selbstfahrende Autos. Dabei entwickeln sie Steuerungslogiken zur automatisierten Fahrzeugführung, z. B. Spurhalten, Bremsen oder Hindernisvermeidung. Sie nutzen eine grafische Programmierumgebung, arbeiten mit Sensorwerten und analysieren die Funktionalität ihres Systems im simulierten Fahrbetrieb. Ebenso werden die gesellschaftlichen Auswirkungen zukunftsgerichteter Mobilität diskutiert.



Lernziele

- Grundlagen von Sensorik, Aktoren und Steuerungssystemen
- Logisches und systematisches Denken in der Programmierung
- Reflexion über ethische und gesellschaftliche Aspekte neuer Mobilität

Empfehlung

- Klasse 5-7
- 1-2 Tage



DIGITALE KREATIVITÄT & MEDIENGESTALTUNG

Posterdesign

Die Teilnehmenden lernen grundlegende Prinzipien der Gestaltung und setzen eigene Posterideen um. Zunächst erstellen sie analoge Entwürfe. Anschließend übertragen sie ihre Ideen in ein digitales Layout. Dabei arbeiten sie mit typischen Gestaltungswerkzeugen und setzen sich mit Komposition, Typografie, Farbwirkung und Bildsprache auseinander. Der kreative Austausch in der Gruppe unterstützt die Reflexion über gestalterische Entscheidungen und Zielgruppenansprache.



Lernziele

- Grundlagen von Layout, Farbwahl und Typografie verstehen
- Ideen visuell umsetzen und digital gestalten
- Gestalterische Mittel zur gezielten Kommunikation einsetzen

Empfehlung

- Klasse 6-9
- 1-2 Tage



DIGITALE KREATIVITÄT & MEDIENGESTALTUNG

Künstliche Intelligenz kreativ nutzen

Die Teilnehmenden erstellen ein interaktives Text-Adventure, das von einer KI unterstützt wird. Sie formulieren Szenen, Entscheidungen und Handlungsstränge und nutzen die generierten Inhalte, um eine dynamische Geschichte zu gestalten. Dabei lernen sie, wie KI kreative Prozesse unterstützen kann, und reflektieren den Einfluss solcher Technologien auf Medienproduktion und Storytelling.



Lernziele

- Umgang mit generativer KI verstehen
- Kreativität mit digitalen Werkzeugen fördern
- Ethik und Grenzen von KI kritisch reflektieren

Empfehlung

- Klasse 7-10
- 1-3 Tage



DIGITALE KREATIVITÄT & MEDIENGESTALTUNG

Spieleentwicklung (Game Design)

Die Teilnehmenden gestalten eigene digitale Spiele von Grund auf. Sie entwickeln eine Spielidee, entwerfen Charaktere, Levels und einfache Mechaniken und setzen das Projekt mithilfe einer grafischen Entwicklungsumgebung um. Dabei arbeiten sie iterativ: testen, anpassen und erweitern ihr Spiel. Am Ende präsentieren sie ihre fertigen Spiele und erhalten Feedback von der Gruppe.



Lernziele

- Einführung in Logik, Schleifen, Bedingungen (Programmierung)
- Verständnis für Game Design, Usability und Storytelling
- Planung und iterative Verbesserung im Projektverlauf

Empfehlung

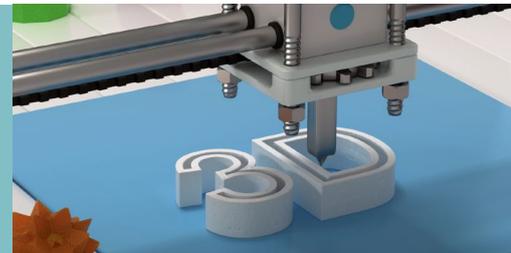
- Klasse 7-10
- 2-3 Tage



DIGITALE KREATIVITÄT & MEDIENGESTALTUNG

Konstruktion und 3D-Druck

Mit Hilfe der CAD-Software "Tinkercad" entwerfen die Teilnehmenden eigene digitale 3D-Modelle, z. B. Anhänger, Bauteile oder Spielfiguren. Anschließend bereiten sie die Druckdateien auf und fertigen ihre Objekte mit einem 3D-Drucker. Während des Prozesses lernen sie die Schritte vom ersten Entwurf bis zum fertigen Druckprodukt kennen und reflektieren mögliche Einsatzfelder der Technologie in Beruf und Alltag.



Lernziele

- Räumliches Denken und technisches Zeichnen
- Umgang mit digitaler Design- und Fertigungssoftware
- Anwendungsmöglichkeiten von 3D-Druck in Alltag & Beruf

Empfehlung

- Klasse 5-10
- 1-3 Tage



DIGITALE KREATIVITÄT & MEDIENGESTALTUNG

Virtuelle Welten

Die Teilnehmenden setzen sich mit unterschiedlichen Einsatzmöglichkeiten von Virtual Reality (VR) auseinander – z. B. in Bildung, Medizin, Architektur oder Unterhaltung. Sie erproben eigenständig verschiedene VR-Anwendungen und reflektieren deren Nutzen und Wirkung. Darüber hinaus gestalten sie einfache interaktive Szenen, um ein grundlegendes Verständnis für Aufbau und Funktion virtueller Umgebungen zu entwickeln.



Lernziele

- Verständnis immersiver Technologien
- Eigenständige Erkundung und Nutzung von VR-Anwendungen
- Reflexion über sinnvolle Einsatzszenarien in verschiedenen Lebens- und Arbeitsbereichen

Empfehlung

- Klasse 5-10
- 1-2 Tage



DIGITALE KREATIVITÄT & MEDIENGESTALTUNG

Gamebased Learning mit Minecraft

Die Teilnehmenden bearbeiten in einer speziell vorbereiteten Minecraft-Welt komplexe Aufgaben – z. B. das Bauen einer nachhaltigen Stadt oder die Lösung eines historischen Szenarios. Sie planen im Team, recherchieren Inhalte und setzen diese kreativ im Spiel um. Am Ende präsentieren sie ihre Lösungen im Plenum und erhalten Rückmeldung.



Lernziele

- Problemlösungsstrategien in Gruppen entwickeln
- Kreativität und Teamfähigkeit in digitalen Räumen fördern
- Fächerübergreifendes Lernen mit Spaß verbinden

Empfehlung

- Klasse 5-10
- 1-3 Tage



DIGITALE KOMPETENZEN & IT-SICHERHEIT

Cybersicherheit im Alltag

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich praxisnah mit digitalen Risiken auseinander. Sie analysieren typische Bedrohungen wie unsichere Passwörter, Phishing-Mails oder gefährliche Social-Media-Einstellungen. Anhand von Übungen, Simulationen und Gruppenaufgaben lernen sie, wie sie ihre Geräte und Daten wirksam schützen können – im schulischen wie im privaten Alltag.



Lernziele

- Grundlagen der IT-Sicherheit und Datenschutz
- Erkennen von Risiken und Schutzmaßnahmen anwenden
- Kritisches Verhalten in digitalen Räumen stärken

Empfehlung

- Klasse 7-10
- 1 Tag



LEBENS-KOMPETENZ & BERUFSORIENTIERUNG

Berufliche Perspektiven in der IT

Die Teilnehmenden lernen verschiedene Berufsbilder im digitalen Bereich kennen. In Recherchestationen und Interviews mit Fachkräften aus Unternehmen gewinnen sie realistische Einblicke in Arbeitsfelder, Ausbildungswege und Anforderungen. Ergänzt wird das Modul durch digitale Unternehmensrundgänge, Berufetests oder Simulationen typischer Tätigkeiten.



Lernziele

- Überblick über Ausbildungs- und Studienwege im MINT-Bereich
- Stärken und Interessen mit Berufsfeldern abgleichen
- Vorbereitung auf spätere Berufsentscheidungen

Empfehlung

- Klasse 8-10
- 1 Tag



LEBENS-KOMPETENZ & BERUFSORIENTIERUNG

Praktikum & Bewerbung – Fit für den Einstieg

Die Teilnehmenden lernen, wie sie passende Praktikums- oder Ausbildungsstellen finden, überzeugende Bewerbungen erstellen und sich sicher in Onlineverfahren und Vorstellungsgesprächen bewegen. Mit Tipps von Profis und praktischen Übungen werden sie gezielt auf ihre nächsten Schritte vorbereitet.



Lernziele

- Praktikums- und Ausbildungswege erkunden
- Bewerbungsunterlagen erstellen
- Onlinebewerbung & Gespräch trainieren

Empfehlung

- Klasse 7-9
- 1-2 Tage



LEBENS-KOMPETENZ & BERUFSORIENTIERUNG

Kommunikation & Selbstorganisation

Die Teilnehmenden trainieren grundlegende Fähigkeiten für einen erfolgreichen Einstieg in Ausbildung, Schule oder Beruf. Sie erstellen Bewerbungsschreiben, bereiten kurze Selbstpräsentationen vor und üben Bewerbungsgespräche in Rollenspielen. Darüber hinaus lernen sie digitale Tools zur Projekt- und Zeitplanung kennen und wenden diese auf eigene schulische oder persönliche Vorhaben an. Ziel ist es, ihre Selbstorganisation zu stärken und sichere, reflektierte Kommunikation zu fördern.



Lernziele

- Selbstwirksames Handeln und Alltagsorganisation
- Kommunikationskompetenz stärken
- Digitale Hilfsmittel im Alltag nutzen lernen

Empfehlung

- Klasse 9-10
- 1 Tag



LEBENSKOMPETENZ & BERUFSORIENTIERUNG

Finanzielle Bildung

In einem interaktiven Planspiel verwalten die Teilnehmenden ein fiktives Monatsbudget. Sie entscheiden über Miete, Freizeit, Versicherungen oder Sparziele und erleben dabei typische Alltagssituationen. Darüber hinaus setzen sie sich mit Themen wie Verträgen, digitalen Zahlungsmethoden und Verbraucherrechten auseinander – mit dem Ziel, finanzielle Selbstständigkeit zu stärken.



Lernziele

- Finanzielle Grundbildung und Verantwortungsbewusstsein
- Budgetplanung und Kostenkontrolle
- Vorbereitung auf wirtschaftliche Eigenständigkeit

Empfehlung

- Klasse 9-10
- 1 Tag

ZUSÄTZLICHE THEMEN FÜR DAS ERZGEBIRGE

In Kooperation mit der regionalen Agentur **HELDEN'ERZ Marketing** bieten wir zwei exklusive Themenmodule für Schulen im Erzgebirge an. Die Teilnehmenden tauchen in die Welt des Produkt- und Onlinemarketings ein – praxisnah, kreativ und begleitet von echten Profis aus der Region.



Wie Marken wirken Einstieg ins Produktmarketing

Warum werden manche Produkte bekannt – und andere nicht? Die Teilnehmenden entwickeln ein eigenes Marketingkonzept für ein fiktives Produkt. Sie analysieren Märkte und Zielgruppen, planen Maßnahmen, Budget und Kampagnen – und setzen sich auch mit Themen wie Suchmaschinenoptimierung und Erfolgsmessung auseinander.

Lernziele

- Grundlagen von Marktanalyse und Zielgruppenarbeit
- Entwicklung kreativer Marketingstrategien
- Wirtschaftliches Denken und Planung

Empfehlung

- Klasse 8-10
- 1-2 Tage

Deine Stadt im Netz Webseiten kreativ gestalten

Die Schülerinnen und Schüler gestalten eine eigene Startseite für ihre Stadt – von der Zielgruppenanalyse über die Contenterstellung bis zur Suchmaschinenoptimierung. Mit Tools wie Canva entwickeln sie ansprechende Bilder und Texte, legen eine digitale Identität fest und lernen, wie Webinhalte für Nutzende und Suchmaschinen gleichermaßen wirken.

Lernziele

- Grundlagen von Webdesign, Usability und SEO
- Zielgruppenorientierte Kommunikation und digitale Gestaltung
- Teamarbeit mit Rollenverteilung im kreativen Prozess
- Nutzung digitaler Tools zur Content-Erstellung und Optimierung

Empfehlung

- Klasse 8-10
- 1-2 Tage

UNSERE FÖRDERPARTNER

Die Umsetzung unserer Bildungsangebote wäre ohne starke Partner nicht möglich. Wir danken unseren Förderpartnern für ihr Vertrauen und ihre Unterstützung – sie ermöglichen es uns, digitale Bildungsangebote in hoher Qualität und zu stark reduzierten Kosten an Schulen in ganz Sachsen zu bringen.

Durch diese Zusammenarbeit schaffen wir gemeinsam mehr Chancen für junge Menschen – unabhängig von Wohnort, Ausstattung oder Vorkenntnissen.



Stadt Leipzig



Sage



MYHOTELSHOP
A RateGain Company



HELDEN'ERZ
MARKETING

STAATSMINISTERIUM
FÜR KULTUS



Freistaat
SACHSEN

Diese Maßnahme wird mitfinanziert durch Steuermittel auf der Grundlage des vom Sächsischen Landtag beschlossenen Haushalts.

PROJEKTTRÄGER

JOBLINGE

JOBLINGE gemeinnützige AG Leipzig
TechTeens / START IT smart
Karl-Heine-Str. 55
04229 Leipzig
Tel.: 0341 92616710

www.start-it-smart.de

www.tech-teens.de